Konami®

ハイパースポーツ

© Konami 1985

遊び方

ファミリーコンピュータ™

RC806

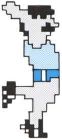
このたびはコナミの〝ハイパースポーツ〟をお求めいただきまして、誠にありがとうございます。プレイされる前に、この説明書をお読みいただきますと、一層楽しく遊べます。正しい方法でご愛用ください。

（目次）

1．ファミリーコンピュータ本体とハイパーショットの接続方法、及び各部の名称……P2～3
2．コントローラー、ハイパーショットの使用法……P3～5
3．遊び方……P6～9
4．必殺ハイパーテクニック……P10～11

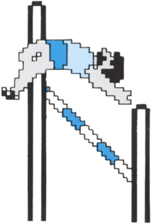
世界中をハイパー旋風に巻き込んだハイパースポーツ。元気にスポーツしよう。世界記録も夢じゃありません。

（クレー射撃）



（3段跳び）

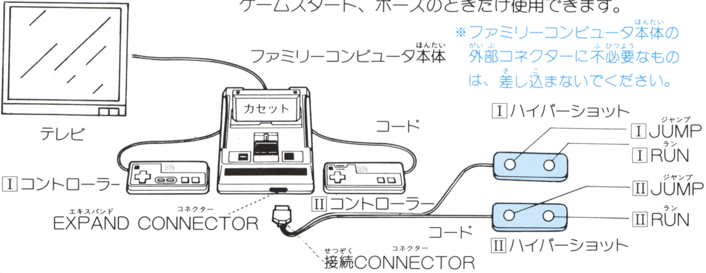
（アーチェリー）



（走り高跳び）

1. ハイパーショットの接続方法、及び各部の名称

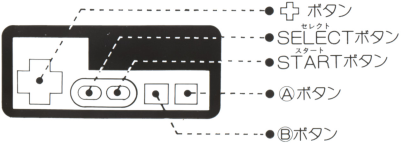
このハイパースポーツはハイパーショット(別売)でのみゲームすることが可能です。コントローラーはレベル選択、ゲームスタート、ポーズのときだけ使用できます。


テレビ
ファミリーコンピュータ本体
カセット
コード
Ⅰコントローラー
Ⅱコントローラー
EXPAND CONNECTOR
接続CONNECTOR
コード
Ⅰハイパーショット
ⅠJUMP
ⅠRUN
ⅡJUMP
ⅡRUN
Ⅱハイパーショット

※ファミリーコンピュータ本体の外部コネクターに不必要なものは、差し込まないでください。

ハイパーショットの接続CONNECTORを、ファミリーコンピュータ本体前面のEXPAND CONNECTORに挿入してください。

2．コントローラー、ハイパーショットの使用法


✚ ボタン
SELECTボタン
STARTボタン
Ⓐボタン
Ⓑボタン

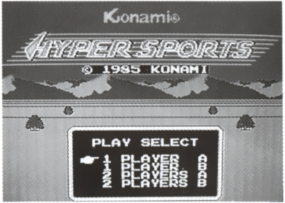
ハイパーショット使用時

※ Ⅰ コントローラーを使用します。

- ● ✚ ボタン……使用しません。
- ● Ⓐ ボタン……使用しません。
- ● Ⓑ ボタン……使用しません。

●コントローラーとレベルの選択

SELECTボタンを押すごとにタイトル画面の☞印が移動しますので、1人用A、B又は2人用A、Bを選択してください。


Konami
HYPER SPORTS
© 1985 KONAMI
PLAY SELECT
1 PLAYER A
1 PLAYER B
2 PLAYERS A
2 PLAYERS B

AよりBの方がQUALIFY（合格基準点）が高いところから始まります。

＊ハイパーショットのJUMPボタンでもレベルセレクトできます。

＊ゲームがスタートすると、SELECTボタンは働きません。

●ゲームスタート

STARTボタンを押すと、SELECTボタンでセットしたゲームが始まります。

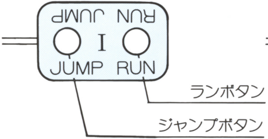
＊ハイパーショットでもRUNボタンを押すと、ゲームスタートできます。

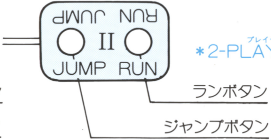
●ポーズ機能

ゲーム途中でSTARTボタンを押すと、チャイムが鳴り、ゲームがストップします。画面上に"PAUSE"と表示されます。ゲームを再開する時は、もう一度STARTボタンを押してください。

＊リセットボタンを押しても最高得点（HI-SCORE）、世界記録（WORLD RECORD）は消えません。

●ハイパーショット


JUMP
RUN
JUMP
I
RUN
ランボタン
ジャンプボタン


JUMP
RUN
JUMP
II
RUN
ランボタン
ジャンプボタン

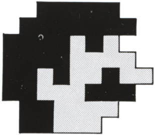
＊2-PLAYERのときに使います。

＊1人用で遊ぶ場合、ハイパーショットⅠ，Ⅱどちらを使っても遊べますが、一方のハイパーショットを使用中は、他方のハイパーショットは使用しないでください。

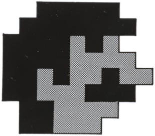
3. 遊び方

①SKEET SHOOTING（クレー射撃）
②TRIPLE JUMP（3段跳び）
③ARCHERY（アーチェリー）
④HIGH JUMP（走り高跳び）

各競技にはQUALIFY（合格基準点）が設定されており、クオリファイを越えることができれば次の競技に進めます。3回挑戦しても、クオリファイに満たない場合はゲーム終了です。



1P



2P

①SKEET SHOOTING（クレー射撃）

左右から飛び出てくる円盤を撃ち落してください。遠近方向（画面の縦方向）の照準は、自動的に合わせてくれますから、あなたは左右のタイミングを合わせて左方向ならJUMPボタン、右方向ならRUNボタンを押してください。

②TRIPLE JUMP（３段跳び）

RUNボタンをたたいて助走に入ります。RUNボタンをひたすらたたいてスピードをつけ踏み切り線でJUMPボタンを押すと選手が跳びます。“HOP”“STEP”“JUMP”のタイミングに合わせて遠くへ跳びます。踏み切り線を出てしまうとFOULです。３回FOULするとゲーム終了です。

③ARCHERY（アーチェリー）

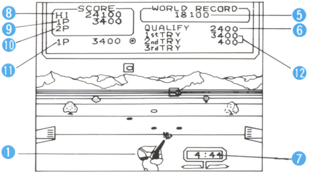
移動する標的に矢を射るゲームです。まず画面上にWINDが表示され変化していきます。RUNボタン又はJUMPボタンを押すことにより風向き、風力を決めます。標的が動きだしたらタイミングを見てRUNボタン又はJUMPボタンを押して矢を射ます。矢の数は８本です。RUNボタン又はJUMPボタンを押し続ける時間によって矢を射るANGLE（角度）が決まります。

④HIGH JUMP（走り高跳び）

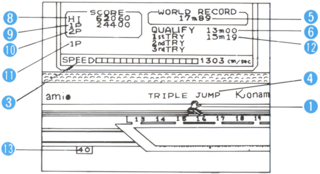
ゲーム方法は３段跳びと同じです。RUNボタンで助走しバーに当たらないようにバーの手前でタイミングよくJUMPボタンを押し、次にPLAYERがバーの高さになったらANGLE（角度）をJUMPボタンで再び操作してバーをクリアします。

ルール

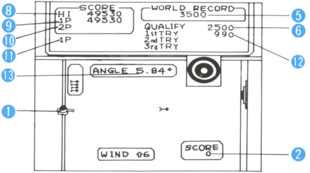
❶プレイヤー
❷得点
❸スピード表示
❹種目表示
❺世界記録
❻合格基準
❼時間表示
❽最高得点
❾プレイヤー１の得点
❿プレイヤー２の得点
⓫自己ベスト記録
⓬記録表示
⓭角度表示


⑧
⑨
⑩
⑪
①
SCORE
HI 24100
1P 3400
2P
WORLD RECORD 18100
QUALIFY 2400
1stTRY 3400
2ndTRY 400
3rdTRY
1P 3400
4:44
⑤
⑥
⑫
⑦

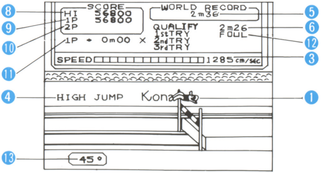
スキート　シューティング　しゃげき
SKEET SHOOTING（クレー射撃）


⑧
⑨
⑩
⑪
③
⑬
SCORE
HI 62060
1P 24400
2P
WORLD RECORD 17m89
QUALIFY 13m00
1stTRY 15m19
2ndTRY
3rdTRY
1P
SPEED 1303 cm/sec
amie
TRIPLE JUMP
Konam
13 14 15 16 17 18 19
40
⑤
⑥
⑫
④
①

トリプル　ジャンプ　だん と
TRIPLE JUMP（3段跳び）


⑧
⑨
⑩
⑪
⑬
①
SCORE
HI 49530
1P 49530
2P
WORLD RECORD 3500
QUALIFY 2500
1stTRY 990
2ndTRY
3rdTRY
1P
ANGLE 5.84°
WIND 6
SCORE 0
⑤
⑥
⑫
②

アーチエリー
ARCHERY（アーチエリー）


⑧
⑨
⑩
⑪
④
⑬
SCORE
HI 56800
1P 56800
2P
WORLD RECORD 2m36
QUALIFY 2m26
1stTRY FOUL
2ndTRY
3rdTRY
1P • 0m00 ×
SPEED 1285 cm/sec
HIGH JUMP
Kona
45°
⑤
⑥
⑫
③
①

ハイ　ジャンプ　はし　たか と
HIGH JUMP（走り高跳び）

４. 必殺ハイパーテクニック

その１―クレー射撃は画面の一点を注視せず、リズムよく撃とう。

その２―RUNボタンはたたけばたたくほどスピードアップします。机をたたいて練習してみよう。

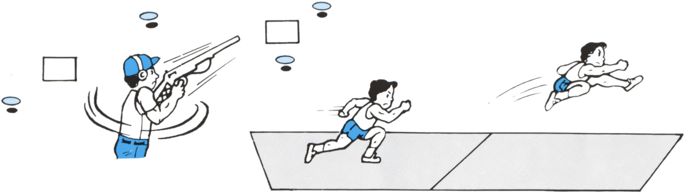
その３―３段跳びはJUMPボタンを押す時間で角度が決まります。45°がベストです。

その４―３段跳びはもう１つ。踏み切り線から出ないようギリギリの所でJUMPボタンを押すこと。

その５―アーチェリーは１度タイミングをつかんだら画面から目を離さない。RUNボタン又はJUMPボタンを離すタイミングは指で覚えよう。

その６—走り高跳びはスピードも必要だけどできるだけバーの近くでジャンプし、高く跳び上がることが大切だ。

その７—走り高跳びでもう１つ。高く跳び上がったら再度、角度を調整することが必要だよ。



使用上の注意

- 精密機器です。強いショック・極端な温度条件下での使用や保管は避けてください。また、分解は絶対になさらないでください。
- 故障の原因となりますから、端子部に触れたり、水にぬらしたりしないでください。
- カセット交換の際、必ず電源をお切りください。
- 品質には万全を期しておりますが、万一製造上の原因による不良が発生した場合は、同数の新しい製品とお取り換えします。それ以外の責はご容赦くださいませ。

MEMO

Konami®
SOFTWARE

コナミ株式会社
〒102 東京都千代田区九段南2丁目3-14　TEL.03(262)9111㈹
〒564 大阪府吹田市豊津町17－33　TEL.06(380)1331㈹

RC806

「ファミリーコンピュータ」は任天堂の商標です。